

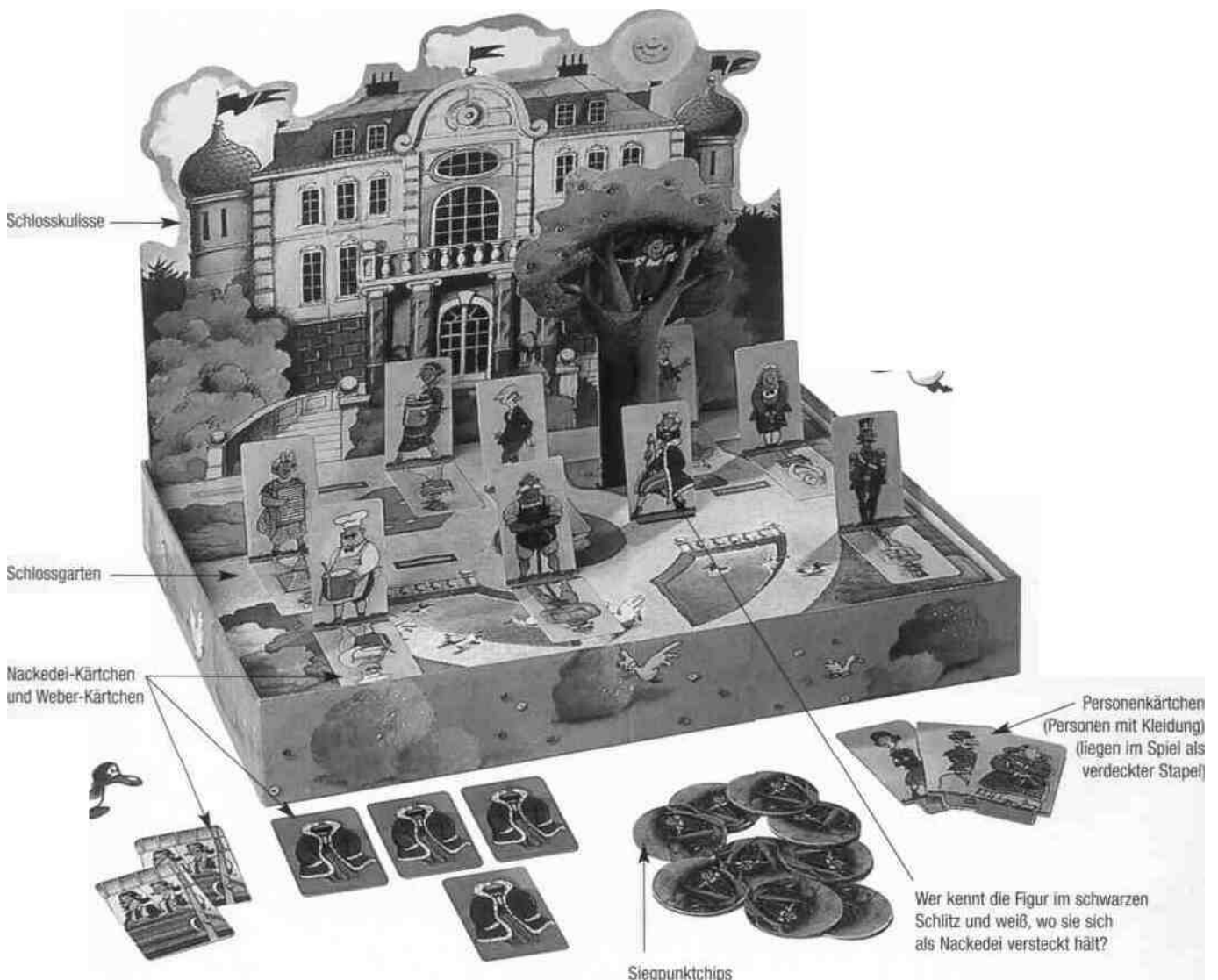
## SPIELIDEE

Der Kaiser und sein gesamter Hofstaat wandern stolz im Schlossgarten umher. Alle ließen sich die wundersamen Kleider von den listigen Webern fertigen. Doch aus lauter Angst, als dumm zu gelten, trauen sich weder der Kaiser noch seine Bediensteten, einen Blick auf ihre Schatten zu werfen. Dort könnten sie nämlich erkennen, dass sie in Wirklichkeit Nackedeis sind. Aber zum Glück lassen sich ein kleiner Junge, der in einem Baum im Schlossgarten sitzt,

und die Spieler nicht von dem faulen Trick der Weber täuschen. Nach und nach halten der Junge und die Spieler dem eitlen Kaiser und seinem Gefolge, jedem einzelnen das nackte Konterte! vor Augen. Ein wenig suchen müssen sie dabei schon, und die listigen Weber versuchen ebenfalls Verwirrung zu stiften. Wer zuerst drei von den zwölf Nackedeis findet, hat die betrügerischen Weber entlarvt und das Spiel gewonnen.

## WIR SCHAFFEN UNSERE MÄRCHENWELT

- ◆ Die **Schlosskulisse** wird in die Längsseite des Schachtelbodens in den Schlitz des Kunststoffeinsatzes gesteckt.
- ◆ Der **Schlossgarten** wird auf den Kunststoffeinsatz vor die Schlosskulisse gelegt.
- ◆ Der **Baum** wird in dem großen schwarzen Schlitz in der Mitte des Schlossgartens angebracht.
- ◆ Im Schlossgarten befinden sich außerdem **12 Einsteckschlitz**e, die mit vier unterschiedlichen Farben (Rot, Blau, Grün und Gelb) gekennzeichnet sind.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine dieser vier Farben als Spielfarbe (der kleine schwarze Schlitz ist dabei zunächst außer Acht zu lassen).



- ◆ Die **12 Personenkärtchen** mit den bekleideten Figuren und den blauen Rückseiten werden verdeckt auf den Tisch gelegt, gut gemischt und in einem Stapel vor dem Schlossgarten aufgebaut.
- ◆ Die **14 Personenkärtchen** mit den **Nackedeis** und den **Webern** werden ebenfalls verdeckt auf den Tisch gelegt, gut gemischt und in vier Reihen mit je 3 Kärtchen und einer Reihe mit 2 Kärtchen vor dem Schlossgarten ausgelegt. Auf der Rückseite dieser Kärtchen sind Kleider abgebildet.
- ◆ Die **Siegpunktchips** werden vorerst beiseite gelegt.

## DAS MÄRCHENSPIEL BEGINNT: WER IST DIESER NACKEDEI? (für 2-4 Kinder ab 4 Jahren)

*Stolz spaziert der Kaiser umgeben von seinem Gefolge im Schlosspark umher. Alle haben sich von den listigen Webern einkleiden lassen. Dass sie in Wirklichkeit gar nichts am Leib haben, erkennen sie nicht.*

- Der Jüngste von euch beginnt.  
Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt das oberste Kärtchen vom Stapel mit den bekleideten Figuren (vor dem Schlossgarten) und steckt es in den schwarzen Schlitz vor dem Baum.
- Nun beginnt die Suche nach dem dazu passenden Nackedei. Der gleiche Spieler nimmt ein Kärtchen mit den **Nackedeis** (Kärtchen liegen nebeneinander vor dem Schlossgarten) auf, so dass alle den Nackedei sehen können und überprüft, ob er mit der vor dem Baum stehenden, bekleideten Figur identisch ist.
- Ist der aufgedeckte Nackedei nicht identisch mit der angezogenen Figur, so wird das Nackedei-Kärtchen wieder verdeckt auf seinen alten Platz gelegt.
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt **ein** weiteres Nackedei-Kärtchen auf.
- Dies geschieht reihum so lange, bis einer von euch den passenden Nackedei zu der bekleideten Figur vor dem Baum gefunden hat.

Dieser Spieler hat dem armen ausgetricksten Wicht nun seine Nacktheit vor Augen geführt. Er darf sich die bekleidete Figur aus dem schwarzen Schlitz nehmen und sie in einen **Einsteckschlitz** seiner Farbe stecken. Das Kärtchen mit dem passenden Nackedei legt er vor der Figur ab. Dann nimmt der nächste Spieler ein neues Kärtchen vom Stapel mit den bekleideten Figuren auf, steckt es in den schwarzen Schlitz und macht sich gleich wieder auf die Suche nach dem dazugehörigen Nackedei. Die Spieler sollten sich im Laufe des Spiels merken, unter welchem Kärtchen sich welcher Nackedei versteckt hält, um so schnell wie möglich viele Figuren ihrem nackten Konterfei zuzuordnen. Wird jedoch einer der trickreichen Weber aufgedeckt, kommt Verwirrung ins Spiel: Der Spieler, der ein Weber-Kärtchen gezogen hat, vermischt die Reihen der Nackedeis und legt sie wieder neu in gleichmäßigen Reihen aus. Das aufgedeckte Weber-Kärtchen wird beiseite gelegt und in diesem Spiel nicht mehr gebraucht. Danach setzt der nächste Spieler das Aufdecken auf die gleiche Weise fort.

## SPIELENDEN - DER KAISER UND SEINE BEDIENSTETEN SIND ENTLARVT

Das Märchenspiel ist beendet, sobald der erste Spieler drei Figuren mit dazugehörigen Nackedeis in den Schlitzen seiner Farbe versammelt hat. Dieser Spieler hat die listigen Weber entlarvt, da er zuerst die meisten Nackedeis entdeckt hat. Er ist damit der Gewinner des Spiels.

**Hinweis:** Wer den listigen Webern mehr als einmal das Handwerk legen möchte, kann die **Siegpunktchips** einsetzen. Nach jeder Spielrunde erhält der Gewinner einen dieser Chips. Wer zuerst drei Siegpunktchips ergattert hat, ist der Gewinner.

**VARIANTE FÜR DIE JÜNGSTEN:  
SIND DAS DIE GLEICHEN?  
(für 2-4 Kinder ab 3 Jahren)**

Um die Kärtchen kennen zu lernen, können Kinder auch erst einmal nur mit den Kärtchen auf dem Tisch spielen. Dazu mischen sie die 12 Personenkärtchen mit Kleidung und die 12 Nackedei-Kärtchen und legen sie verdeckt in 4 Reihen mit je 6 Karten nebeneinander aus.

Das jüngste Kind beginnt. Es deckt nacheinander 2 Karten auf. Zeigen beide Karten dieselbe Person, und zwar einmal mit und einmal ohne Kleider, darf der Spieler beide Karten an sich nehmen und offen vor sich ablegen. Zeigen beide Karten verschie-

dene Personen, werden sie wieder umgedreht. (Die beiden Karten muss man sich nun für später gut merken. Die Karten unterscheiden sich durch ihre Form und Rückseite. Dadurch wisst ihr, dass ihr, wenn ihr z. B. eine Nackedei-Karte (mit dem Königsgewand auf der Rückseite) aufgedeckt habt, als nächstes eine blaue Karte aufdecken solltet, um die gleiche Person mit Kleidern zu finden.) Nach jedem Aufdecken ist immer das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe. Der Spieler, der am Ende den höchsten Kartenstapel vorweisen kann, ist Sieger.

